

- Guide d'utilisation -

Afrikalan est un petit ordinateur destiné à l'éducation, incorporant des jeux éducatifs et encyclopédies. Il peut fonctionner sur un écran, une télé, un projecteur... Il peut également partager son contenu avec d'autres appareils (ordinateurs, tablettes...) Tous les logiciels présents sont des logiciels libres (non commerciaux), utilisables gratuitement et copiables à volonté. Pour plus d'information sur ce qu'est un logiciel libre: http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre

Mise en place du projet : Julien Marin

Contact : julien.marin@afrikalan.org

Site internet : <http://www.afrikalan.org>

Sommaire

Branchement et mise en marche:.....	3
Tableau synthétique des logiciels éducatifs disponibles :.....	5
Pepit.be.....	6
Activités de lecture en français et en langue bambara.....	9
Vikidia.....	12
Tux math.....	14
Tuxtype.....	16
Activités Jclie.....	18
Tuxpaint.....	20
Gcompris.....	24
Diffusion des jeux et encyclopédies via WIFI*.....	26
Comment télécharger les applications sur votre appareil ?*.....	28
Clavier virtuel:.....	31
Souris virtuelle (déplacer la souris et cliquer avec le clavier):.....	32

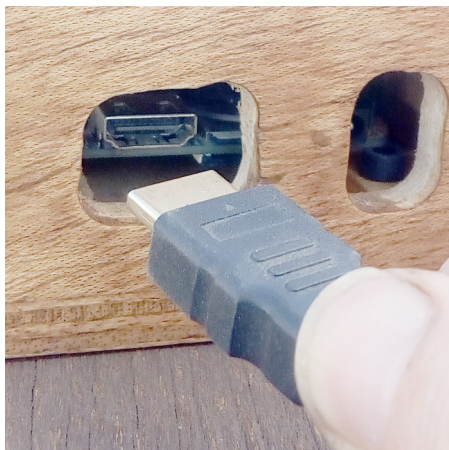
** Disponible uniquement si votre boîtier Afrikalan dispose de cette fonctionnalité.*

Branchement et mise en marche:

Étape 1/ Brancher l'appareil à l'écran.

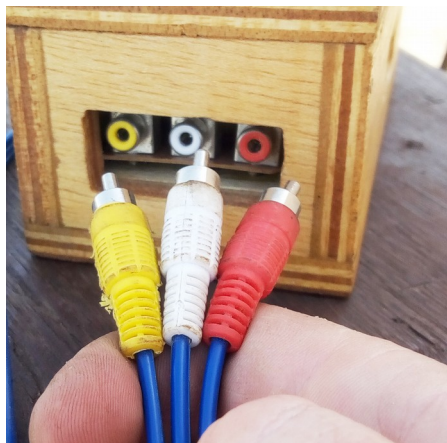
Cela dépend de votre cas:

Cas N°1 : Vous branchez sur un écran via une prise HDMI



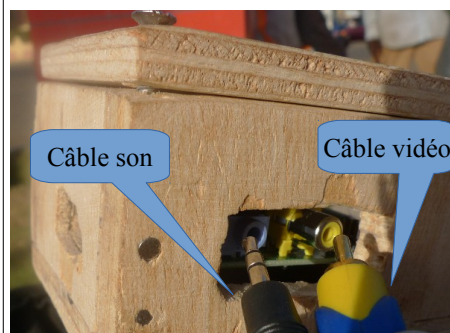
Branchez le câble HDMI comme sur la photo.
Attention au sens de branchement, la partie la plus étroite de la prise se trouve en bas.

Cas n°2 : Vous branchez sur un téléviseur via des « fils de DVD » (le vrai nom est « Câbles RCA »



Branchez le fil jaune dans la prise jaune, le fil blanc dans la prise blanche, et le rouge dans la prise rouge... Branchez de la même manière de l'autre côté sur le téléviseur.

Cas n°3 : Vous branchez sur un téléviseur via un câble pour l'image et un câble pour le son.



Le câble pour l'image (à droite sur la photo) doit relier la prise jaune de l'appareil à la prise jaune sur la télé.

En ce qui concerne le câble pour le son, on branche le côté avec une tête sur l'appareil et les têtes rouge et blanche (ou noire) sur le téléviseur.

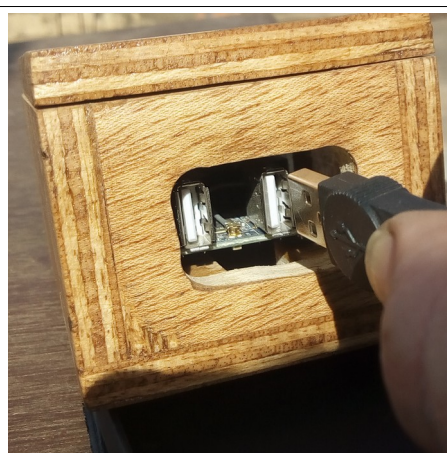
Cas n°2 ou 3 : Si l'appareil est branché sur un téléviseur, il faudra passer le téléviseur sur « AV » . Sur votre télécommande, il faut chercher et essayer avec l'un de ces boutons :



Étape 2/ Brancher la souris (et le clavier).

Le clavier et la souris se branchent sur les prises USB de l'appareil.

Selon le type d'appareil dont vous disposez, les prises peuvent être verticales, ou bien horizontales. (cela n'a aucune importance)



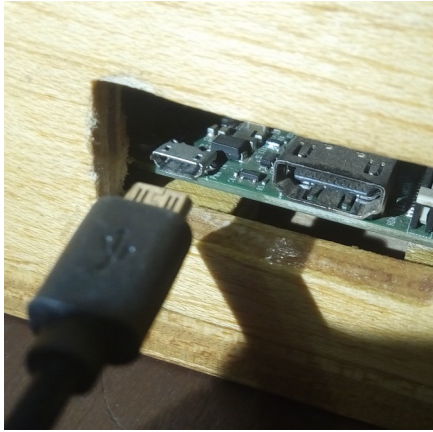
Cas n°1 : Prises USB verticales



Cas n°2 : Prises USB horizontales

Étape 3/ Brancher l'alimentation (chargeur).

Deux types de prises existent :



Cas n°1 : Le câble d'alimentation se branche dans une prise identique à celle qu'on utilise pour charger un téléphone.

Cas n°2 : Le câble d'alimentation se branche dans une prise de forme ronde.

Pour mettre en marche Afrikanan, il suffit de brancher l'alimentation (le chargeur) au courant. Si vous fonctionnez avec un téléviseur, il faut penser à dire à votre télé d'utiliser l'entrée vidéo (voir : 1/ Brancher l'appareil à l'écran).

Après quelques dizaines de secondes, vous verrez s'afficher l'écran d'accueil qui présente les différents logiciels éducatifs disponibles.

NB : Le fond d'écran change. A chaque fois qu'on allume l'appareil, une image est prise au hasard parmi une sélection de photos des différents pays qui composent l'Afrique. Les photos sont issues de Wikicommons, la banque d'image de Wikipédia.



L'écran d'accueil d'Afrikanan. (le fond change d'un allumage à l'autre)










Pour lancer un logiciel, il suffit de cliquer sur son icône. Il faut ensuite attendre quelques dizaines de secondes le temps que le logiciel se charge.

Sur Afrikanan, on ne fait pas de « double clic ».



Un seul clic suffit à lancer un programme (nous avons fait ce choix pour que cela soit plus facile pour les utilisateurs).

Tableau synthétique des logiciels éducatifs disponibles :

	Pour qui ?	Qu'est ce que c'est ?	Manuel
 Pepit.be	Niveau premier et second cycle.	De nombreux exercices interactifs pour s'entraîner en français et mathématiques	Page 6
 Lecture en français / en bambara	Enfant du 1 ^{er} cycle ou adultes apprenant à lire.	Des petits exercices pour reconnaître les mots, les lettres, les syllabes... Disponible en français et en Bamanan (selon la langue enseignée).	Page 9
 Vikidia	Tout le monde	Une encyclopédie de plus de 25.000 articles. Pour faire des recherches et pour le plaisir d'apprendre.	Page 12
 Wikipédia*	Adultes bons lecteurs	Une encyclopédie contenant des informations très détaillées sur environ 2 millions d'articles.	<i>Voir Vikidia</i>
 Tux Math	Niveau 1 ^{er} cycle	Calculez rapidement pour gagner. Un bon moyen d'apprendre ses tables.	Page 14
 Tux Type	Personnes apprenant le clavier.	Un jeu pour apprendre les lettres du clavier.	Page 16
 Jclie	3 à 12 ans	Différents exercices interactifs en Français, math, anglais, découverte...	Page 18
 Tux paint	Enfants (mais peut amuser tout le monde)	Dessiner et créer des images sur ordinateur grâce à un logiciel adapté aux enfants.	Page 20
 Gcompris	3 à 14 ans	Jeux ludo-éducatifs : Français, math, anglais, découverte, casse-têtes...	Page 24

** n'est pas disponible sur toutes les versions d'Afrikalan*

L'Accompagnement par un adulte: optionnel ou recommandé?

Pour certains programmes, les enfants peuvent se débrouiller seuls ou s'expliquer le fonctionnement entre eux une fois qu'un adulte leur aura montré une première fois comment faire. Il faut toutefois régulièrement veiller à ce que les enfants fassent bien des activités adaptées à leur niveau, et non pas n'importe quel exercice, juste pour s'amuser avec l'ordinateur.

D'autres programmes comme Pepit ou Jclie contiennent un grand nombre d'exercices où les consignes peuvent être variées ou complexes. Dans ce cas, il est nécessaire qu'un adulte soit là pour orienter les enfants vers des activités qui correspondent à leur besoins d'apprentissage, et expliquer comment faire aux enfants.

Les enfants risquent-ils d'abîmer Afrikalan?



Non. Afrikalan a été conçu pour que des enfants puissent l'utiliser accompagnés par un adulte, ou bien seuls lors de leur temps libre.

Afrikalan n'enregistre aucune modification de réglage dans sa mémoire. Aussi, si un enfant "dérègle" Afrikalan, tout redeviendra comme avant au prochain démarrage.

Donc si les enfants respectent le matériel, il n'y a pas de risque à les laisser utiliser Afrikalan (même seuls).

Pepit.be

Présentation:

petit.be est un site internet belge proposant aux élèves des exercices pour pratiquer la lecture, le français, les mathématiques... Les exercices sont classés par année scolaire puis par matière. Le site complet a été copié afin de rendre les exercices accessibles aux élèves sans avoir besoin d'une connexion internet.

Public: Élèves ayant un niveau du 1^{er} ou 2^{ème} cycle.

Domaines: Lecture, Français, Mathématiques, éveil.

Licence: Créative Commons CC-BY-SA.

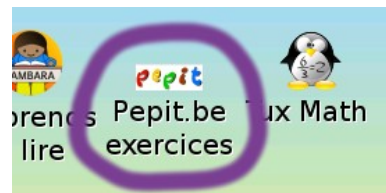
Site Officiel: <http://pepit.be>

Clavier ou souris? Cela dépend. Beaucoup d'exercices se font à la souris, mais certains se font au clavier. Il est possible d'utiliser le clavier virtuel s'il n'y a pas de clavier branché à Afrikalan.

Avec adulte ou tout seul : La présence d'un adulte est préférable pour orienter l'élève vers des activités adaptées à son niveau et lui expliquer les consignes.

Comment l'utiliser :

Cliquez sur l'icône "Pepit.be" sur l'écran d'accueil.



Étape 1 : Choix du niveau scolaire.

Vous arrivez alors sur la page d'accueil de pepit.be. Les exercices sont classés par niveau scolaire.

Les niveaux correspondent au système scolaire belge. Il faut donc adapter cela à chaque élève, en cherchant dans les différents niveaux, les exercices qui peuvent être utiles pour les élèves qui utilisent l'appareil.

On peut parfaitement donner un exercice du niveau 1 à un adolescent de 15 ans qui apprend à lire, même si la page indique que le niveau 1 est à partir de 7 ans.



Étape 2/ Choix de l'exercice :

Une fois que l'on a cliqué sur un niveau (dans notre exemple, nous avons choisi le niveau 1), on arrive sur un écran présentant les différentes activités disponibles dans ce niveau.

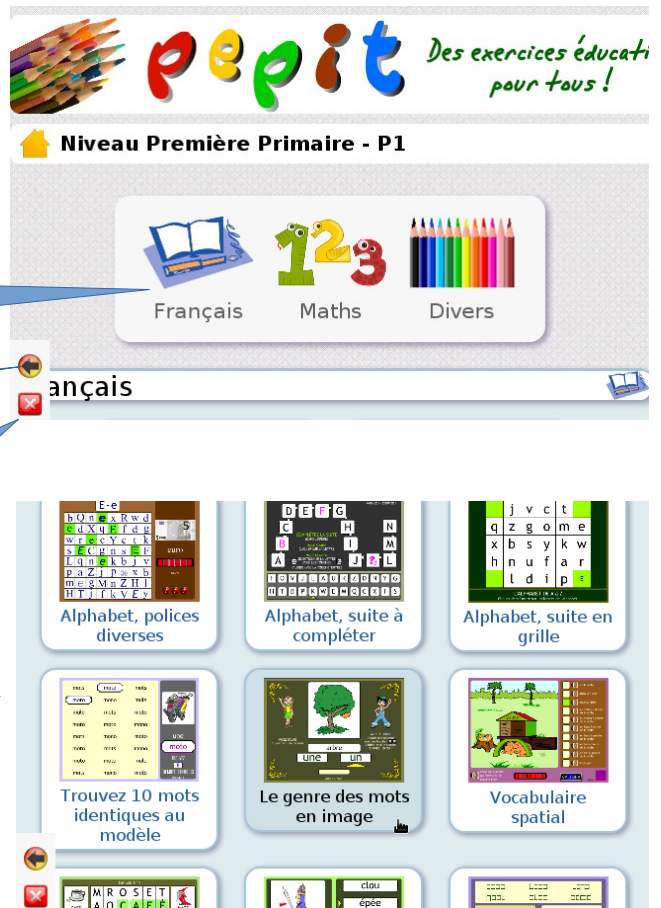
Les boutons « Français », « Math » et « Divers » permettent de se déplacer vers les différentes matières disponibles.

Le bouton « Retour » (flèche) permet de revenir en arrière.

Le bouton « Quitter » (croix) permet de sortir complètement de Pepit.be.

Tournez la roulette de la souris pour faire défiler la page, vous verrez alors différents exercices : chaque « case » correspond à un exercice.

Cliquez sur l'exercice qui vous intéresse.



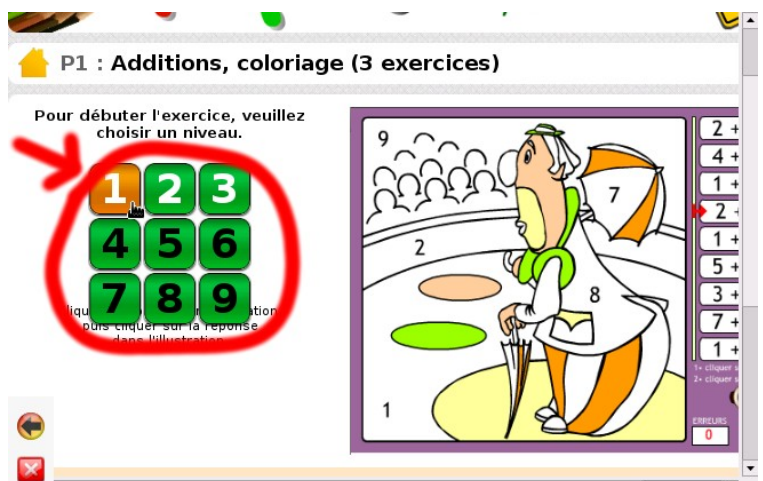
Étape 3/ Choix de la difficulté.

Après avoir choisi une activité, on doit choisir un niveau de difficulté (à ne pas confondre avec le choix de niveau scolaire fait lors de l'étape 1).

Il existe souvent plusieurs niveaux de difficulté pour une même activité. Cela permet de refaire le même exercice avec d'autres questions, ou bien d'adapter l'activité au niveau de l'élève.

On choisit un niveau de difficulté en cliquant sur l'un des boutons verts situés à gauche de l'écran. Seuls les boutons dont le chiffre s'affiche en blanc sont disponibles.

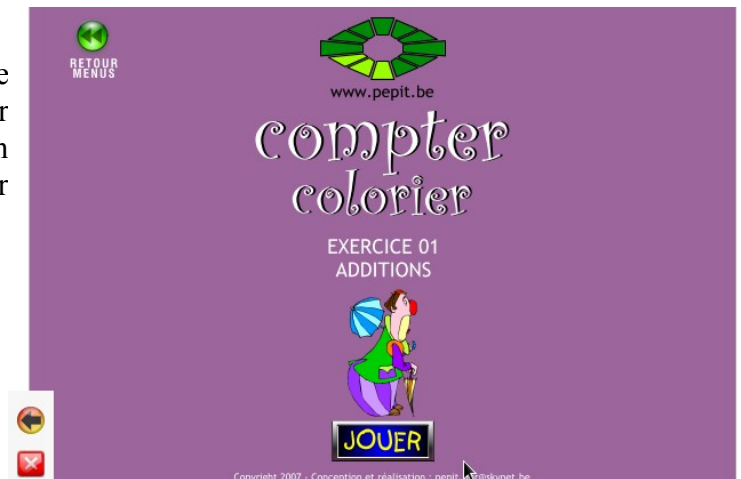
Dans l'exemple ci-contre, il faut donc choisir entre le niveau 1, 2 ou 3.



Étape 4/ Page de titre de l'activité.

On arrive alors sur la « première page » de l'exercice. Cet écran ne sert qu'à présenter l'exercice (un peu comme la couverture sur un livre). On peut passer à la suite en cliquant sur


JOUER

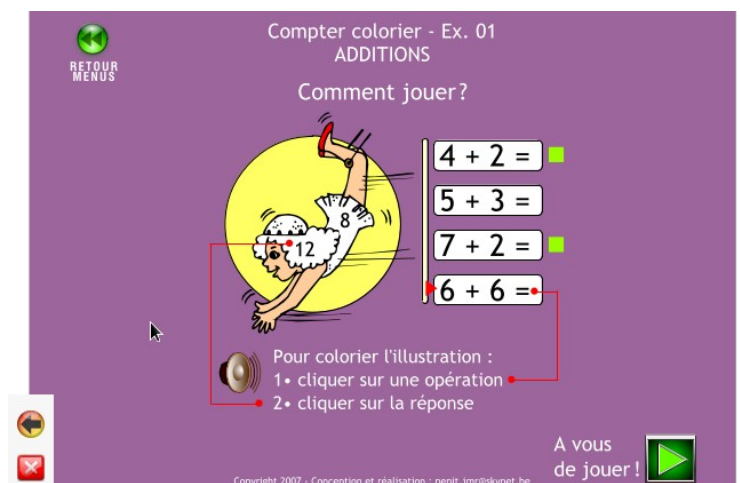


Étape 5/ Page d'explications de l'activité:


On arrive alors sur une deuxième page qui explique comment fonctionne l'activité.


Il est important de bien lire ce qui est écrit ici pour expliquer à l'élève comment faire l'activité.

L'activité n'a pas encore commencé. On commence l'activité en cliquant sur **JOUER** ou sur  (le bouton peut être différent d'une activité à l'autre).



Sortir ou changer d'activité :

On peut à tout moment quitter Pepit.be en cliquant sur le bouton  (en bas à gauche).

On peut revenir en arrière pour choisir une autre activité ou un autre niveau en cliquant sur  (en bas à gauche).

Activités de lecture en français et en langue bambara.

Ces activités permettent aux élèves de s'exercer à lire à travers divers exercices analogues à ceux que l'on peut trouver dans un livre de lecture de première année.

Public: Enfants en première et deuxième année d'école. Enfants des années ultérieures ayant des difficultés pour lire. Adultes et jeunes apprenant à lire.

Domaines: Lecture et alphabétisation.

Licence: Les activités sont sous la Licence publique générale GNU (GPL). Les images proviennent de la banque d'images libres <http://openclipart.org/> et sont sous licence « créative commons ». Les enregistrements en français proviennent en grande partie de la base audio libre Shtooka. Les enregistrements en langue bambara ont été réalisés par nos soins et sont sous la Licence publique générale GNU (GPL).

Site Officiel: <http://alpha.tuxfamily.org>

Clavier ou souris? Souris.

Avec adulte ou tout seul? Les élèves peuvent faire les activités seuls une fois qu'ils en ont compris le fonctionnement. Cela dit, il est préférable qu'un adulte s'assure que les élèves choisissent bien le niveau qui correspond à leurs besoins d'apprentissage.

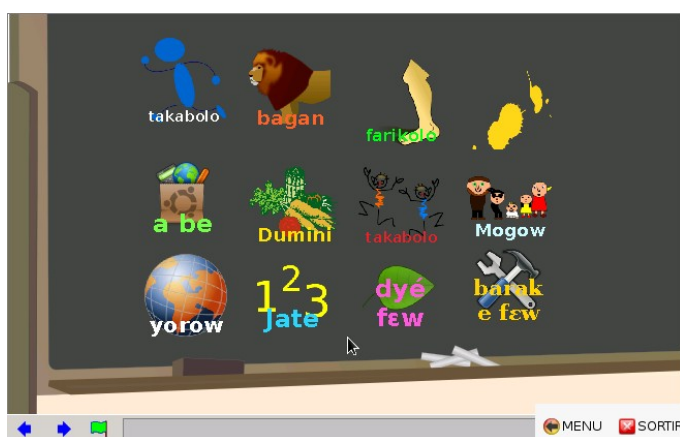
Comment l'utiliser :

Sur le bureau, cliquez sur l'icône « Lecture bambara » ou « Lecture français », ou encore « Apprends à lire » (selon ce qui est disponible).



Les activités sont composées de différentes séries de mots. Pour chaque série, l'élève fera les exercices suivants: relier un mot à son image, ordonner les lettres ou les syllabes d'un mot, trouver la syllabe manquante.

Après avoir ouvert les activités de lecture dans la langue choisie, on arrive sur un menu permettant de choisir avec quelle série de mots on va travailler.



Cas N°1 : vous avez choisi le Bamanan

Sur la version en langue bamanan des activités, les séries sont faites par thématiques: la nourriture, les parties du corps, les nombres, les animaux, etc...



Cas n°2 : vous avez choisi le français

Sur la version française, les séries de mots sont classées en 7 niveaux de difficulté. Ces niveaux suivent la progression habituelle des livres d'apprentissage de la lecture : on commence par des syllabes simples (P T M L R), puis on va progressivement vers des syllabes plus complexes.

Une fois que l'on a sélectionné une série, les exercices commencent :

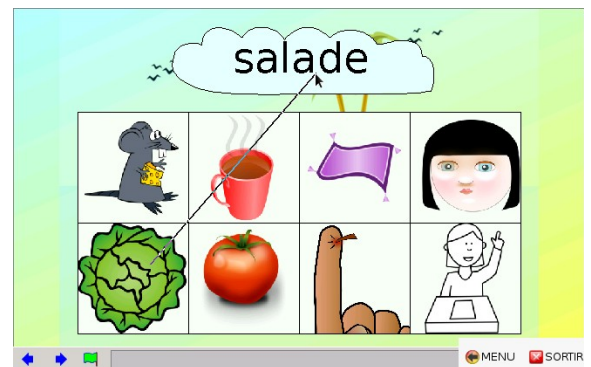
Associer un mot écrit avec l'image correspondante.

Les premiers exercices consistent à identifier le mot écrit en haut et à le relier à l'image correspondante.

Selon le niveau de l'élève, on peut avoir recours à différentes façons de faire :

On peut demander à l'élève de déchiffrer syllabe par syllabe:

- S-A = SA, L-A=LA, D-E=DE, SA-LA-DE. C'est Salade.
- Très bien. Où est l'image de la salade?

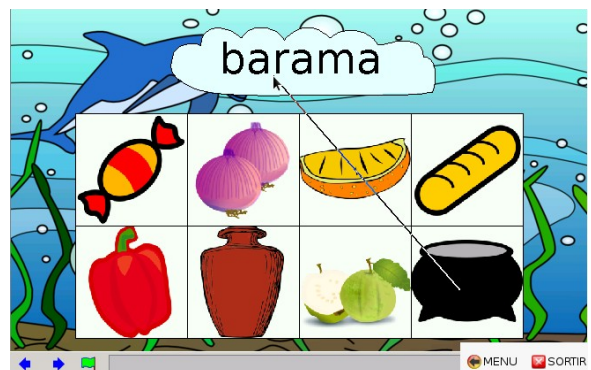


Pour les élèves qui commencent à lire, on peut proposer de cliquer sur les 8 images afin d'entendre leur nom (pour les élèves non francophones), ou dire le nom de ce qui est sur les images, puis de rechercher quel image peut correspondre à ce qui est écrit, en prélevant des indices avec les lettres ou les syllabes que les élèves connaissent déjà:

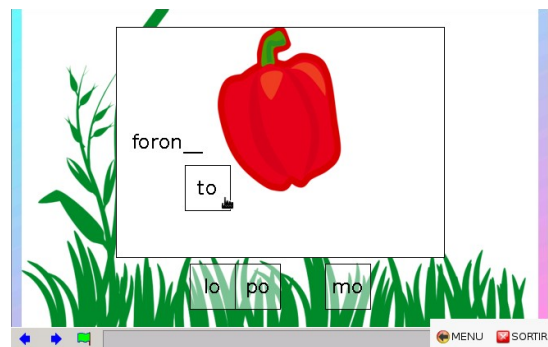
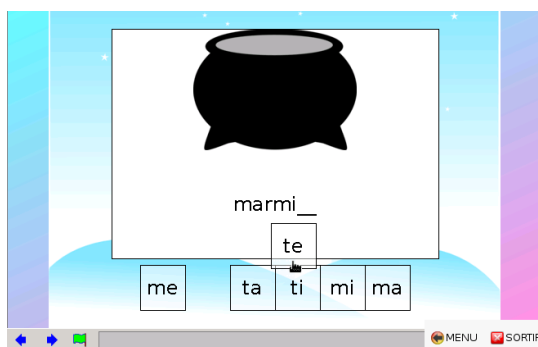
- “Tu vois la lettre A combien de fois là haut?”
- 2 fois.
- Bon dans « tapis » tu entends combien de fois le son A?
- 1 seule.
- Donc ce n'est pas tapis.
- Et dans « salade », tu entends combien de fois le son A?
- 2 deux fois... Ah c'est peut être salade qui est écrit alors.
- Essayons.”

Ou bien:

- “Regarde les lettres du mot, tu sais lire quelles lettres?”
- Je connais L et A, ça fait LA.
- Bien, quelle est l'image où tu entends “LA”
- Salade.
- Très bien. Alors essayons: clique sur la salade.”

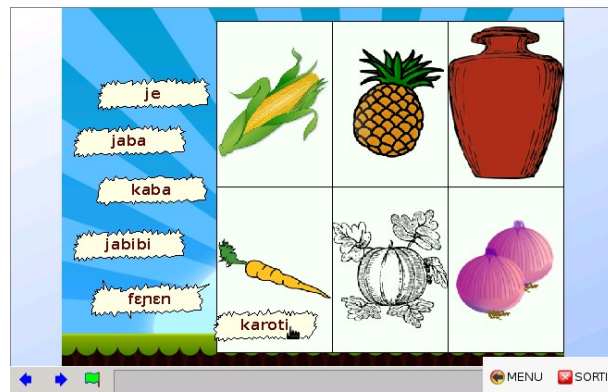
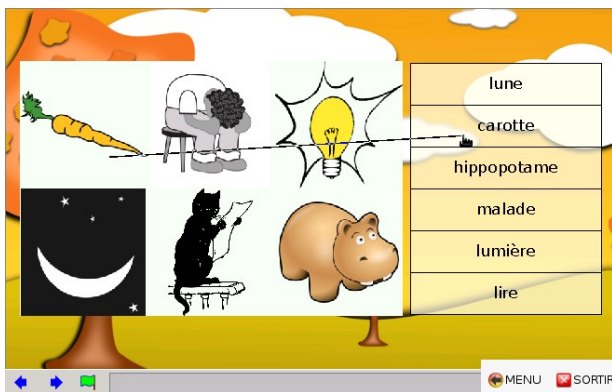


Trouver la syllabe manquante.



Ici, l'élève doit identifier quelle est la syllabe manquante dans un mot “à trou” parmi les choix proposés en bas de l'écran, puis remettre à sa place cette syllabe pour compléter le mot. Selon le niveau de l'élève, on peut lui donner des indices pour identifier la syllabe manquante ou au contraire le laisser chercher seul.

Associer 6 images avec le mot écrit correspondant.

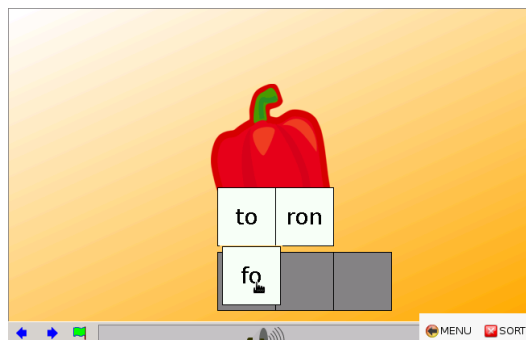


Comme dans la première activité on peut procéder de deux manières, selon l'élève:

- Soit on va du mot vers l'image: On demande à l'élève de déchiffrer le mot, puis de le relier à l'image correspondante.
- Soit on va de l'image vers le mot: On demande à l'élève d'écouter le mot ou de dire son nom puis de rechercher l'écriture correspondante, éventuellement en s'aidant d'indices (présence ou non d'une lettre, d'une syllabe connue...)

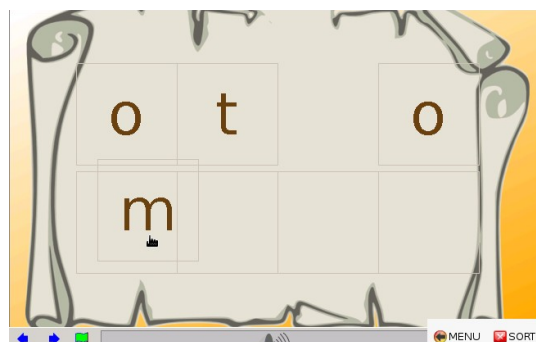
Ordonner les syllabes / les lettres.

Ces activités permettent d'étudier plus en profondeur les mots vus durant les activités précédentes. L'élève doit donc recomposer les mots, syllabe par syllabe, ou bien lettre par lettre.



Pour les activités où le mot doit être reconstitué lettre par lettre, l'image qui correspond au mot n'apparaît pas mais le mot est lu dans le haut parleur.

- On peut choisir de laisser le son allumé, et dans ce cas le travail de l'élève consistera à écrire le mot qui lui a été dicté en s'aidant des lettres qu'on lui donne.
- On peut au contraire décider de couper le son, et dans ce cas le travail de l'élève consistera à reconnaître un mot connu dont les lettres ont été mélangées (soupe de lettres).



Vikidia

Vikidia est une encyclopédie destinée aux enfants. Elle est construite sur le modèle de la célèbre encyclopédie Wikipédia: Elle est le fruit d'un travail collectif et chaque personne qui le souhaite peut y participer. Vikidia compte plus de 25.000 articles, expliquant de très nombreux sujets dans un langage compréhensible par tous. Son contenu a été intégralement copié de façon à pouvoir être consulté sans connexion internet, grâce à un logiciel nommé Kiwix.

Public: Tout le monde (dès que l'on sait lire).

Domaines: Encyclopédie.

Licence: L'encyclopédie Vikidia est disponible sous deux licences: la licence de documentation libre GNU et la licence Creative Commons Paternité-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 3.0 Unported. Elle fonctionne grâce au logiciel Kiwix qui est publié sous les termes de la licences GNU GPL.

Sites Officiels: <http://fr.vikidia.org> (Vikidia) - <http://www.kiwix.org/> (Kiwix)

Clavier ou souris? Souris et clavier recommandés. Le clavier peut être remplacé par le clavier virtuel si on en a pas, mais c'est toujours plus pratique avec un vrai clavier.

Avec adulte ou tout seul? Les enfants peuvent sans problème parcourir l'encyclopédie seuls, une fois qu'un adulte leur en aura montré le fonctionnement.

Comment l'utiliser :

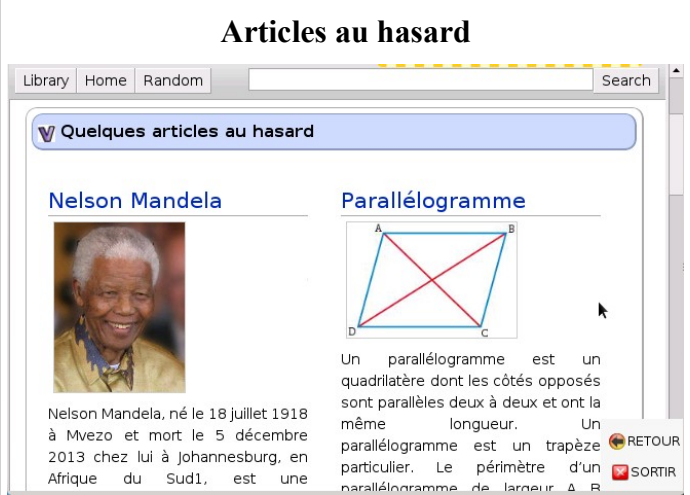
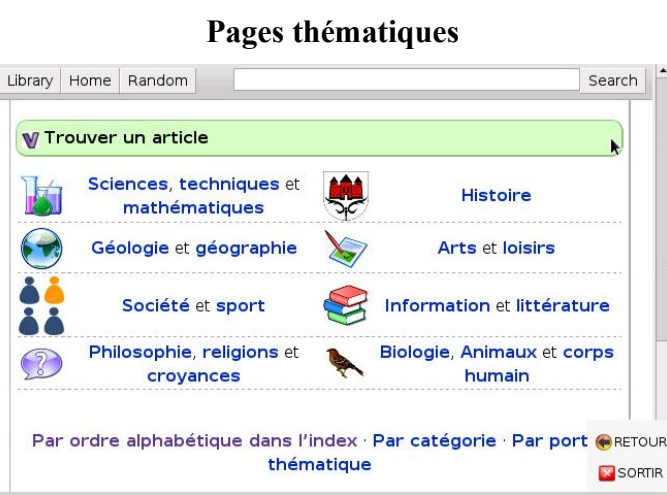
Cliquez sur l'icône "Vikidia" en haut à droite de l'écran d'accueil.

Vous arrivez alors sur la page d'accueil de Vikidia. Celle-ci a été conçue pour guider les personnes arrivant avec une recherche précise à faire en tête, tout comme les personnes, qui veulent lire quelques articles au hasard, par curiosité.



Se laisser guider par la curiosité.

La page d'accueil de Vikidia contient différents systèmes permettant d'attiser la curiosité des lecteurs, et de leur faire découvrir des sujets qu'ils ne connaissent pas encore.

Articles au hasard	Pages thématiques
	
La page d'accueil affiche 4 articles tirés au hasard dans l'encyclopédie. Cela permet d'attirer les lecteurs vers des articles qu'ils n'ont pas encore lus.	La partie « trouver un article » permet aux lecteurs de sélectionner une thématique qui les intéresse, afin d'être guidés vers des articles liés au thème choisi.

Rechercher un article :

Pour faire une recherche, on écrit le thème sur lequel on souhaite avoir des informations en haut à droite.

Dès que vous avez saisi quelques lettres, le logiciel affiche les articles correspondants à votre saisie. Si ce que vous cherchez s'affiche, cliquez dessus.



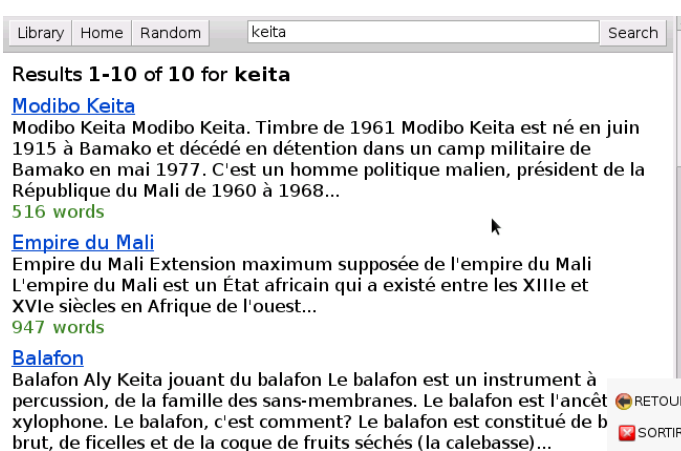
Écrivez un mot et non une question.

Par exemple, si vous voulez connaître la population du Sénégal, n'écrivez pas « Quelle est la population du Sénégal ? ». Écrivez simplement « Sénégal » : vous trouverez l'information que vous cherchez dans cet article..

Si aucun article ne correspond à ce que vous avez écrit.

Appuyez sur la touche « entrée » de votre clavier. Le logiciel Kiwix recherche les articles qui contiennent le mot que vous avez écrit dans la barre de recherche.

Par exemple ici on a tapé « Keita ». Il n'existe pas d'article nommé « Ketia », mais Kiwix nous propose l'article « Modibo Keita ». Kiwix nous propose également l'article « Empire du Mali » car il parle de Sounjata Keita, ainsi que l'article « Balafon » car il parle d'Aly Keita. Ainsi que d'autres articles que l'on peut faire apparaître en faisant défiler l'affichage vers le bas.



En cliquant sur le titre d'un article (en bleu et en souligné), on fait apparaître l'article complet.

Consultation de l'article sélectionné.

Cliquer sur le bouton « Random » pour afficher une page au hasard.

Barre de recherche.

Les parties de texte soulignées en bleu sont des liens:

En cliquant dessus on arrive sur un nouvel article (Dans l'exemple, si l'on clique sur le lien « Sahara » on arrivera donc sur l'article consacré au Sahara.

Pour se déplacer dans la page, on utilise la barre d'ascenseur sur la droite.

On peut également se déplacer en utilisant la roulette de la souris (c'est plus pratique).

Pour quitter, on clique sur le bouton «sortir».

Tux math

Présentation:

Les mathématiques transformées en jeu vidéo. Très pratique pour faire apprendre aux enfants les tables des 4 opérations: addition, soustraction, multiplication, division.

Le principe est simple : Des astéroïdes tombent. Chaque astéroïde contient une opération que l'enfant doit résoudre avant qu'il ne touche le sol. L'élève doit taper le résultat au clavier puis presser sur la touche entrée du clavier afin de détruire l'astéroïde.

Public: Élèves du 1^{er} cycle.

Domaines: Mathématiques

Licence: Licence Publique Générale GNU (GPL) version 2

Site Officiel: <http://tux4kids.alioth.debian.org/>

Clavier ou souris? Il est préférable d'avoir un clavier cela permet aux élèves de répondre plus facilement et de mieux se concentrer sur les opérations. Si vous n'avez pas de clavier il est aussi possible de jouer avec la souris (clavier virtuel s'affichant sur l'écran).

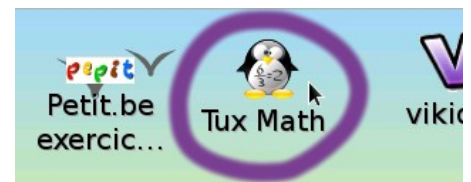
Avec adulte ou tout seul? Les enfants peuvent pratiquer seuls une fois que l'adulte a expliqué comment cela fonctionne. L'adulte devrait toutefois vérifier que les enfants jouent bien avec des opérations adaptées à leur niveau.



Comment l'utiliser :

Cliquez sur l'icône "Tux Math" sur l'écran d'accueil.

Le chargement de Tux Math est un peu long (un peu plus d'une minute avec les appareils les plus lents). Il faut donc être un peu patient.



Étape 1/ Aller dans « play Alone » (jouer seul), puis « École d'entraînement au Math ».

Une fois Tux Math chargé, on arrive sur le menu principal. Il faut sélectionner le premier choix : « Play Alone », ou « Jouer seul » en français.

On arrive alors sur un deuxième menu. Il faut prendre encore le premier choix : « école d'entraînement au Math ».



Étape 2/ Choisir des opérations adaptées à l'élève.

On arrive alors sur un écran qui nous invite à choisir quelles sont les opérations avec lesquelles l'élève va travailler.

Tout ne s'affiche pas sur l'écran par manque de place et il faut cliquer sur les flèches



situées en bas à droite de l'écran pour afficher les choix suivants. Il est aussi possible d'utiliser les touches ← et → du clavier.

Par exemple, si l'on veut que l'élève révise la table de multiplication par 5, on choisit « Multiples de 5 ». Sur la photo on a choisi « Multiplication: 0 à 7 », ce qui va faire réviser à l'élève toutes les tables de multiplication de 0 à 7.

On aurait bien sûr aussi pu choisir addition, soustraction, ou division, selon ce que l'on veut faire réviser à l'élève.



Étape 3/ Jouer.

Une fois que l'on a choisi les opérations que l'on veut faire travailler à l'élève, le jeu commence.

Des astéroïdes tombent du ciel et menacent les pingouins en bas de l'écran. Chaque astéroïde contient une opération que l'élève doit résoudre avant qu'il ne touche le sol. L'élève doit taper le résultat au clavier puis presser sur la touche « entrée » ou bien la touche espace du clavier pour valider sa réponse.

Si l'élève a répondu juste, l'astéroïde est détruit. Si l'élève s'est trompé, il doit recommencer et trouver la bonne réponse avant qu'il ne soit trop tard.

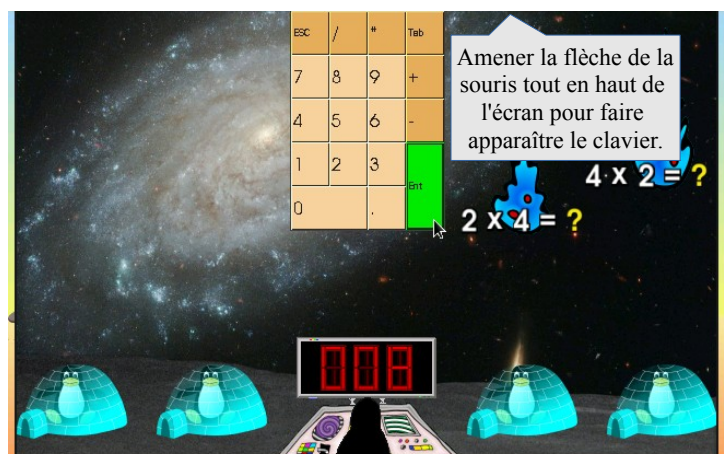
La réponse écrite s'affiche en bas de l'écran. Si l'on a écrit une mauvaise réponse, il faut quand même valider (touche entrée) pour « terminer » la réponse saisie, avant de taper une nouvelle réponse. Sinon les deux réponses vont se mélanger et bien sûr cela ne fonctionnera pas.

Pour sortir il faut utiliser la touche «échap» ou «esc», située tout en haut à gauche du clavier.



Jouer sans clavier :

Si vous n'avez pas branché de clavier à l'appareil, il est possible de jouer en utilisant le clavier virtuel: Il faut déplacer la souris tout en haut de l'écran pour faire apparaître un clavier virtuel sur l'écran. Pour faire disparaître le clavier virtuel, il faut amener la flèche de la souris en bas de l'écran.



Tuxtype

Présentation:

Tuxtype permet d'apprendre à taper au clavier en s'amusant, à travers un jeu vidéo. Le principe est simple: attraper les poissons qui tombent en tapant au clavier la lettre écrite sur chaque poisson, avant que les poissons ne touchent le sol.

Public: Enfants et adultes, à partir de 7 ans.

Domaine: Informatique.

Licence: Licence Publique Générale GNU (GPL) version 2.

Site Officiel: <http://tux4kids.alioth.debian.org/>

Clavier ou souris? Clavier obligatoire. (ce qui est logique, puisqu'il s'agit d'apprendre à taper au clavier...). Le logiciel refusera de se lancer si un clavier n'est pas connecté.

Avec adulte ou tout seul? L'enfant peut pratiquer seul une fois que l'adulte lui aura expliqué comment cela fonctionne.

Comment l'utiliser:

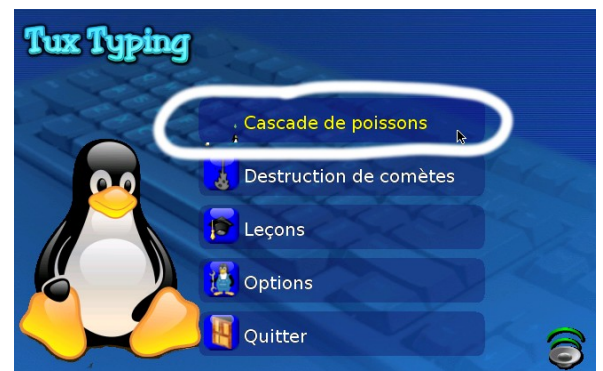
Cliquez sur l'icône "Tux Typing" en haut à droite sur l'écran d'accueil.



Étape 1/ Sélectionner « cascade de poissons ».

Après une dizaine de secondes, vous arrivez sur le menu principal de tux typing.

Il faut sélectionner le premier choix : "cascade de poissons".



Étape 2/ Choix du niveau.

Il faut ensuite choisir le niveau. Pour ceux qui commencent, il est recommandé de choisir « Facile » pour commencer à apprendre à taper au clavier.

Ceux qui commencent à maîtriser un peu le clavier peuvent jouer avec les niveaux supérieurs.



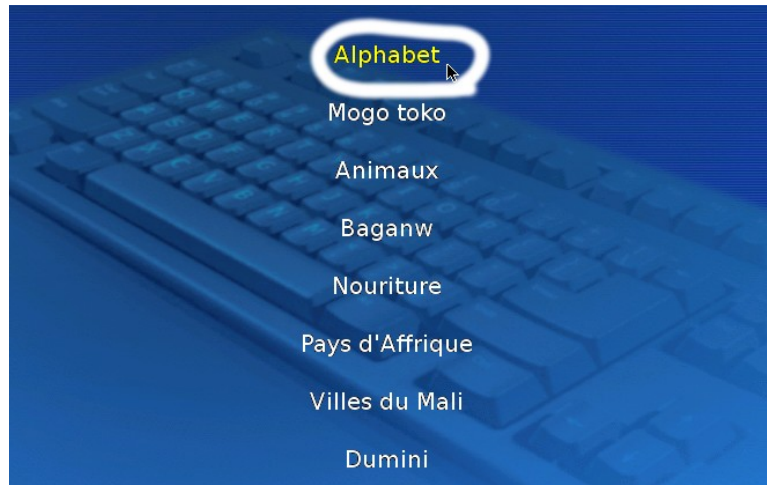
Étape 3/ Choix d'une liste de mot, ou bien du mode « alphabet ».

On doit ensuite choisir:

-Soit on s'entraîne en tapant les lettres de l'alphabet. (sélectionner: Alphabet)

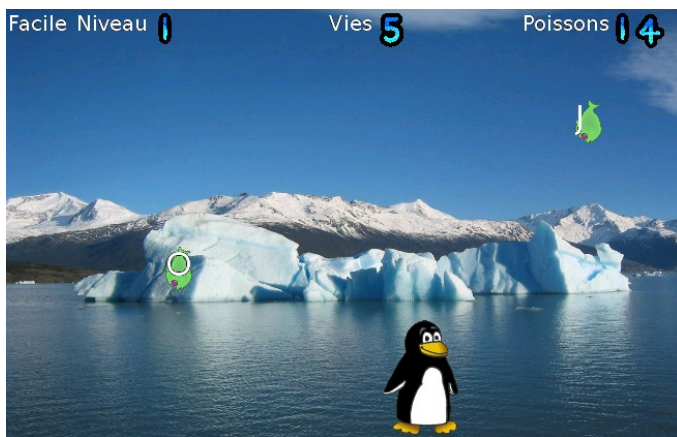
-Soit on s'entraîne à écrire des mots (sélectionner une liste de mots).

Le choix « alphabet » est intéressant pour débiter. Les personnes qui connaissent un petit peu le clavier devraient choisir une liste de mots.



Étape 4/ Jouer :-)

Si vous avez choisi "Alphabet":



Si l'on a choisi "Alphabet", il faut taper au clavier la lettre se trouvant sur chaque poisson, avant que le poisson ne touche le sol.

Une fois que l'on a tapé la lettre, celle-ci disparaît de l'écran et il faut continuer avec les autres lettres.

Si on laisse trop de poissons toucher le sol on perd la partie.

Si vous avez choisi une liste de mots:



Si l'on a choisi une liste de mots, il faut taper au clavier les mots qui tombent avant qu'ils ne touchent le sol. Les lettres du mot se colorient en rouge au fur et à mesure qu'on écrit le mot.

Si l'on se trompe de touche, il faut recommencer à écrire le mot depuis le début.

Cela permet de s'entraîner à écrire des mots sans se tromper.

L'avantage de ce mode est que les enfants ne peuvent pas tricher en essayant de taper au hasard sur toutes les touches du clavier.

Activités Jclic

JClic est un logiciel mis en place par la région catalane en Espagne, dont le but est de permettre aux professeurs de créer facilement des exercices interactifs sur ordinateur. De nombreuses activités ont été réalisées par des professeurs grâce à JClic. Parmi ces activités, celles qui ont paru adaptées à un usage hors du contexte culturel d'origine ont été copiées sur Afrikanal.

Public: Enfants du 1^{er} cycle, adultes apprenant à lire ou à compter..

Domaines: Éveil, Lecture, Français, Maths, Anglais, Découverte, Jeux.

Licence: Le logiciel JClic en lui-même est sous licence GNU GPL, mais inclut des parties de programmes soumises à d'autres licences. Jclic s'appuie sur Java qui est sous licence propriétaire d'Oracle. Les activités proviennent d'auteurs divers et peuvent être soumises à des licences diverses.

Site Officiel: La plupart des activités ont été puisées ici: <http://jclic.clicapplic.net/>

Clavier ou souris? La souris suffit pour la plupart des activités. Certaines activités demandent aux élèves d'écrire les réponses au clavier et dans ce cas il faudra brancher un « vrai » clavier ou bien répondre à l'aide du clavier virtuel.

Avec adulte ou tout seul? Il vaut mieux qu'un adulte encadre l'élève afin de sélectionner des activités adaptées à ses besoins d'apprentissage, et de lui expliquer les consignes. Cela n'empêche pas les élèves de venir refaire seuls les activités s'ils le souhaitent plus tard.

Comment l'utiliser :

Cliquez sur l'icône Jclic en haut vers le milieu de l'écran d'accueil.

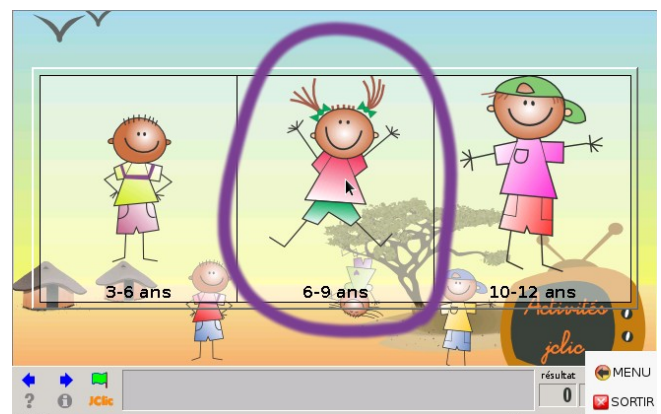


Étape 1/ Choix du niveau de l'élève.

Les exercices sont classés par niveau. L'âge indiqué en dessous de chaque niveau permet de savoir à quelle année d'école cela correspond. Par exemple le niveau 6-9 ans contient des exercices pour la 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} année d'école.

Il ne faut donc pas se formaliser sur l'âge indiqué: on peut parfaitement donner un exercice se trouvant dans la catégorie (6-9 ans) à un adulte qui apprend à lire.

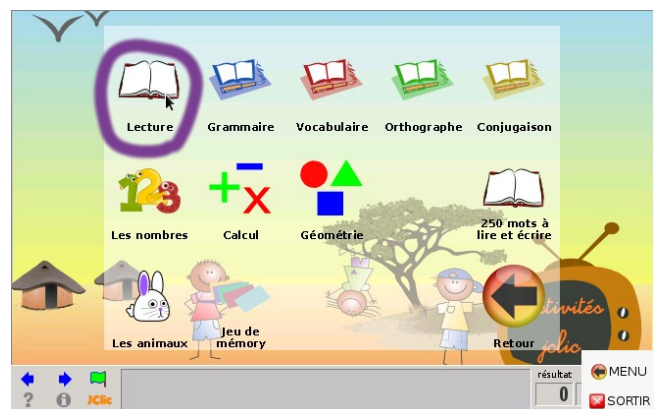
NB : La catégorie 6-9 ans est celle qui contient le plus d'activités.



Étape 2/ Choisir la matière.

Après avoir choisi un niveau, on arrive sur un deuxième écran où l'on doit choisir la matière que l'élève doit travailler.

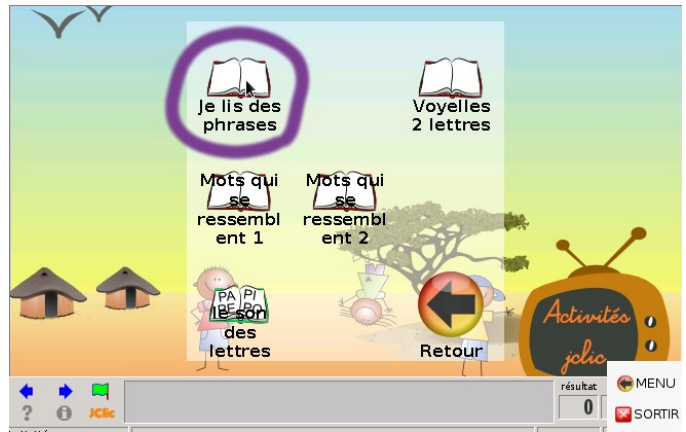
Dans l'exemple sur l'image ci-contre, on avait choisi le niveau 6-9 ans, et maintenant on choisit la matière lecture.



Étape 3/ Choix de l'exercice.

On arrive alors sur un nouvel écran où l'on choisit l'une des activités disponibles.

NB : Il est important que les adultes prennent le temps d'explorer les différents exercices disponibles, afin de repérer ceux qui peuvent convenir le mieux aux élèves qui vont utiliser l'appareil.



Étape 4/ On fait l'activité.

On arrive alors dans l'activité à proprement parler. Chaque activité a son propre fonctionnement. Il est donc important de bien lire les consignes et les explications.

NB : L'encadrement par un adulte est important pour sélectionner une activité adaptée au niveau de l'élève, et expliquer ce qu'il faut faire.

Beaucoup d'activités commencent par un écran de présentation. Il faut alors cliquer sur la flèche « suivant » (située en bas à gauche) pour continuer. Dans d'autres activités, on arrive sur un menu et il faut cliquer sur l'un des choix du menu pour commencer. Dans d'autres cas encore, l'exercice commence directement.

Voici ce que l'on voit lorsqu'on est dans une activité :

Les flèches gauche et droite permettent souvent de se déplacer vers l'activité suivante ou l'activité précédente. Le drapeau vert permet de relancer l'activité en cours.

Le bouton « menu » permet de revenir au menu de choix d'une activité.

Pour quitter, on clique sur le bouton « sortir ».

En cliquant sur le bouton JClic orange, on obtient des statistiques sur le travail de l'élève (pourcentage de bonnes et de mauvaises réponses pour chaque activité).

La consigne est souvent écrite ici dans la zone en bas de l'écran. Parfois la consigne est donnée oralement. Parfois la consigne est donnée au début de l'activité (sur l'écran d'accueil).

Les consignes varient d'une activité à l'autre. Il est important de bien les lire afin de comprendre comment répondre et bien guider les élèves qui feront l'activité.

Tuxpaint

TuxPaint est un logiciel de création graphique adapté pour les enfants. Il est facile à utiliser, ce qui ne l'empêche pas d'offrir de nombreux outils: peinture, dessiner des formes, ajouter des images (tampons), du texte, des effets spéciaux... Les possibilités sont très nombreuses.

Public: Tout le monde (même les grands peuvent s'amuser avec).

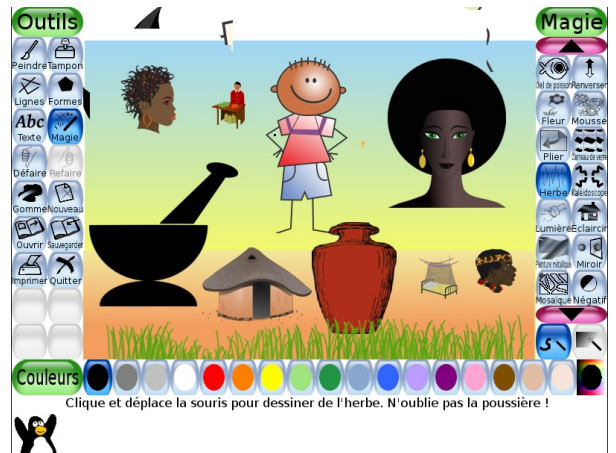
Domaines: Art.

Licence: Licence publique générale GNU (GPL).

Site Officiel: <http://www.tuxpaint.org>

Clavier ou souris? Souris obligatoire. Clavier utile uniquement si l'on veut mettre du texte dans le dessin.

Avec adulte ou tout seul? Les enfants peuvent sans problème utiliser Tuxpaint seuls. Un adulte peut leur montrer le fonctionnement au début.



Comment l'utiliser :

Une fois le logiciel lancé, on arrive sur une page blanche.

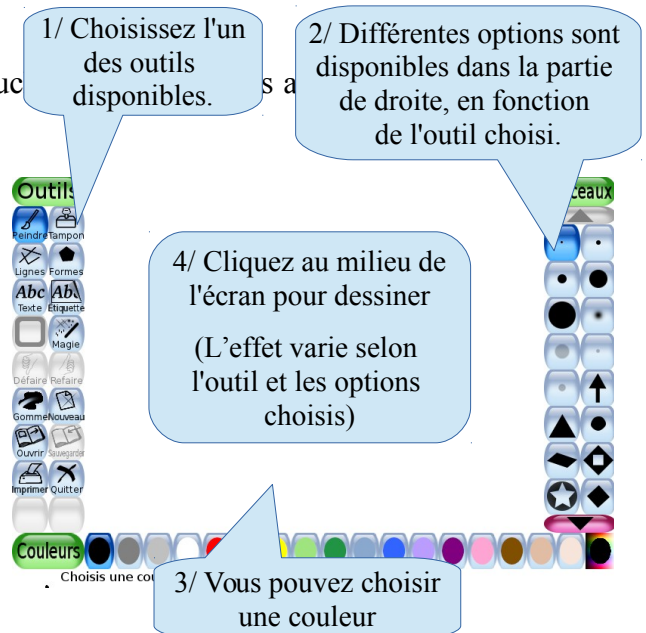
La première chose à faire est de sélectionner un outil à gauche en suivant la liste des principaux outils et leur fonctionnement.

On peut également choisir une couleur en bas de l'écran. La partie de droite change en fonction de l'outil sélectionné.



Lorsqu'on utilise Tuxpaint sur une télé

Lorsqu'on utilise Tuxpaint sur une télé, la petite taille de l'écran ne permet pas de tout afficher. L'affichage est alors centré sur le dessin : Les outils, les couleurs et les autres boutons sont alors « cachés » sur les côtés de l'écran. On peut les faire apparaître en déplaçant la flèche de la souris tout à gauche de l'écran (pour les outils), ou bien tout en bas de l'écran (pour les couleurs), ou enfin tout à droite de l'écran (pour les options de l'outil sélectionné). Le problème ne se pose pas quand on utilise le logiciel sur un écran « bureautique » (tout est affiché sur l'écran).





Les différents outils de Tuxpaint :



L'outil peindre :

Son fonctionnement est simple : Cliquez sur sur l'écran et gardez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant la souris pour dessiner sur l'écran.

Sélection du pinceau: Vous pouvez choisir un pinceau via la partie située à droite de l'écran. Il y a de nombreux pinceaux disponibles. Certains pinceaux font des traits épais, d'autres des traits fins. Certains font des traits nets, d'autres font des traits plus diffus. Il existe aussi des pinceaux amusants en forme d'étoile, de cœur ou d'animaux. On peut tourner la roulette de la souris pour faire apparaître les pinceaux qui n'apparaissent pas sur l'écran. (on peut aussi cliquer sur les boutons  et )



Sélection d'une couleur: Les boutons en bas de l'écran permettent de choisir une autre couleur:





L'outil tampon:

Très appréciés par les enfants, les tampons permettent d'ajouter des images d'animaux ou d'autres choses sur le dessin.

Sélection du tampon:

La partie située à droite de l'écran permet de choisir un autre tampon. On peut utiliser la roulette de la souris pour faire apparaître plus de tampons (on peut aussi cliquer sur les boutons  et ).

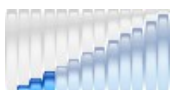
Catégories de tampon:

Les tampons sont organisés par catégories. Lorsqu'on choisit l'outil tampon, c'est la catégorie "Afrique" qui est affichée par défaut. On peut accéder aux autres catégories en cliquant dans la partie droite de l'écran sur les boutons  et  .

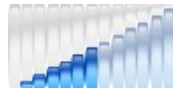
Changer la taille du tampon:

On peut changer la taille que le tampon aura sur le dessin en cliquant sur les barres bleues situées en bas à droite (plus il y a de barres, plus le tampon est gros).

Exemples :



Petit tampon



Tampon un peu plus grand



Gros tampon



Très gros tampon




Transformation du tampon :




Voici le tampon original



Si on clique sur le bouton  on applique un effet miroir au tampon: la gauche et la droite sont inversées.





Si on clique sur le bouton  le haut et le bas sont inversés.





Magie:

Également très apprécié des enfants, l'outil "magie" permet d'appliquer des effets spéciaux au dessin (dessiner un arc en ciel, de l'herbe, de la mousse, déformer le dessin, etc...)

La partie à droite de l'écran permet de choisir un effet à appliquer au dessin. On peut utiliser la roulette de la souris pour faire apparaître les boutons qui n'apparaissent pas sur l'écran. (On peut aussi cliquer sur les boutons  et ).

Il existe de nombreux effets spéciaux, que les enfants pourront expérimenter par eux-mêmes dès qu'ils auront connaissance de cet outil.

Si on clique sur le bouton  l'effet spécial s'appliquera là où l'on clique sur le dessin. Si on clique sur le bouton , l'effet spécial s'appliquera à tout le dessin d'un seul coup.



Défaire / Refaire:

Permet de revenir en arrière si l'on s'est trompé.



Le bouton « Défaire » permet à l'enfant d'annuler sa dernière action.

S'il a annulé trop de choses, il peut faire revenir ce qu'il a défait, grâce au bouton « Refaire ».



Nouveau :

Permet à l'enfant de commencer un nouveau dessin.

Le logiciel propose ensuite soit de commencer sur un fond blanc, soit sur un fond coloré, soit d'utiliser une image comme fond de départ. On peut utiliser la roulette de la souris pour faire apparaître les choix de fonds qui n'apparaissent pas sur l'écran (on peut aussi cliquer sur les boutons  et ).



Ouvrir / sauvegarder :

Permet de garder un dessin en mémoire pour plus tard.

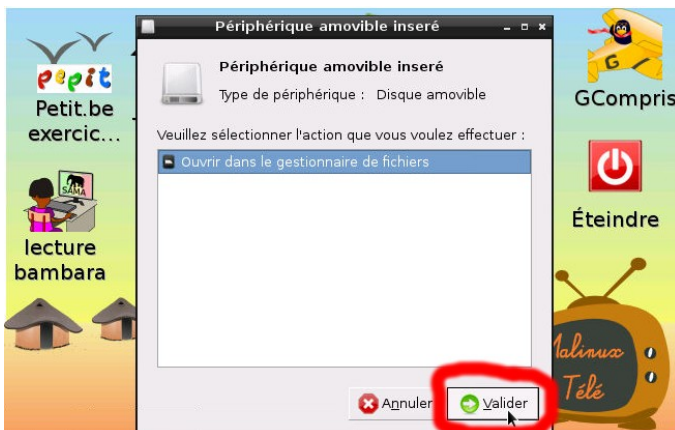


Quitter:

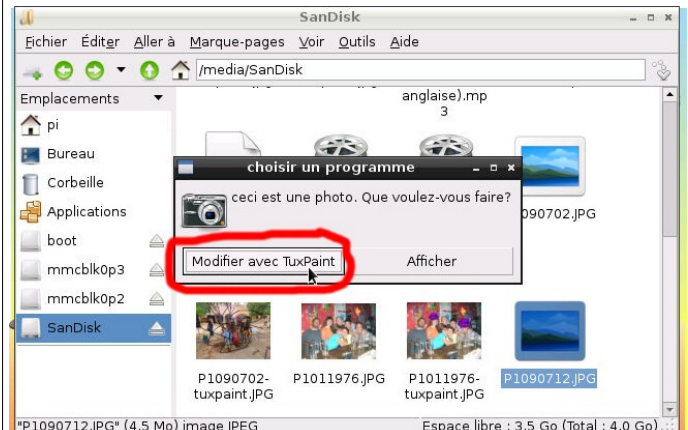
Permet de sortir de Tuxpaint

Modifier ses propres photos avec Tuxpaint

Il est possible de modifier ou de dessiner sur des photos prises avec un téléphone ou un appareil photo avec Tuxpaint. Pour cela il suffit de connecter quelque chose qui contient des photos (clef USB, téléphone, lecteur de carte, etc...) à Afrikalan.



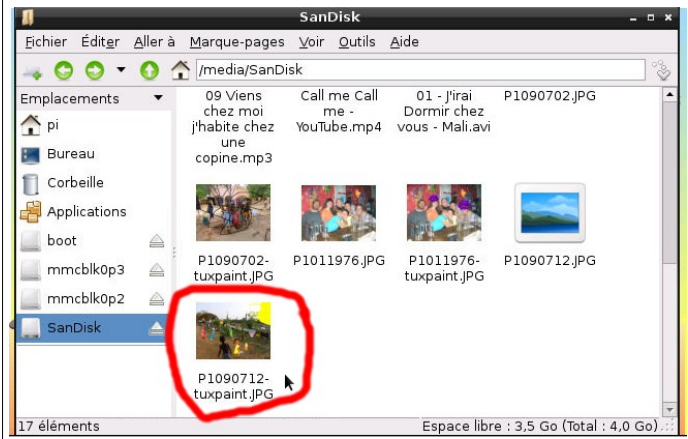
Lorsqu'une clef (ou autre chose) est branchée en USB, la fenêtre ci-dessus apparaît. Il faut valider pour ouvrir la clef dans le gestionnaire de fichier.



Déplacez-vous dans les fichiers, pour trouver la photo. Cliquez dessus. Lorsqu'on vous demande ce que vous voulez faire, cliquez sur « modifier avec TuxPaint »



Après quelques instants, la photo s'ouvre dans Tuxpaint. vous pouvez dessiner dessus, ajouter des tampons, etc... Comme avec n'importe quel dessin.



Lorsque vous avez fini, n'oubliez pas de sauvegarder. La photo modifiée est alors copiée sur la clef USB (ou la carte mémoire) que vous avez branché à Afrikalan.

Gcompris

Gcompris est un ensemble d'activités éducatives pour les enfants de 3 à 13 ans. Plus d'une centaine d'activités sont proposées au total: apprentissage de la manipulation de l'ordinateur (clavier, souris), apprentissage des lettres, lecture, mathématiques, sciences...

Public: De 3 à 13 ans.

Domaines: Éveil, lecture, français, mathématiques, science, découverte, jeux.

Licence: Licence Publique Générale GNU (GPL).

Site Officiel: <http://gcompris.net>

Clavier ou souris? Souris recommandée. Le clavier est nécessaire pour quelques activités. Il n'y a pas de clavier virtuel (pour ne pas gêner les enfants).

Avec adulte ou tout seul? L'accompagnement d'un adulte est utile pour proposer aux enfants des activités adaptées à leur niveau et leur expliquer les consignes. S'ils veulent jouer, les enfants peuvent aussi explorer seuls les activités pour y chercher de petits jeux.



Comment l'utiliser :

Cliquez sur l'icône "GCompris" sur l'écran d'accueil.



Étape 1 : Choix d'une catégorie d'activités.

Une fois le programme lancé, on arrive sur la page d'accueil.

Les activités sont groupées par catégories.

On se déplace d'une catégorie à l'autre en cliquant sur les icônes du bandeau de gauche.

On se déplace dans les différentes catégories d'activités en cliquant sur les icônes de ce bandeau.



Lorsque la souris survole une catégorie, un cadre d'information apparaît pour expliquer le contenu de cette catégorie. (Ici la souris survole la catégorie des activités de lecture).

Étape 2/ Choix de l'activité.


Une fois que l'on a choisi une catégorie, les différentes activités disponibles dans cette catégorie apparaissent sous forme d'icônes.

Quand on passe la souris sur une activité, un cadre d'information apparaît pour expliquer brièvement en quoi consiste cette activité (ici: « écoute le nom d'une lettre et retrouve-la en cliquant dessus »).

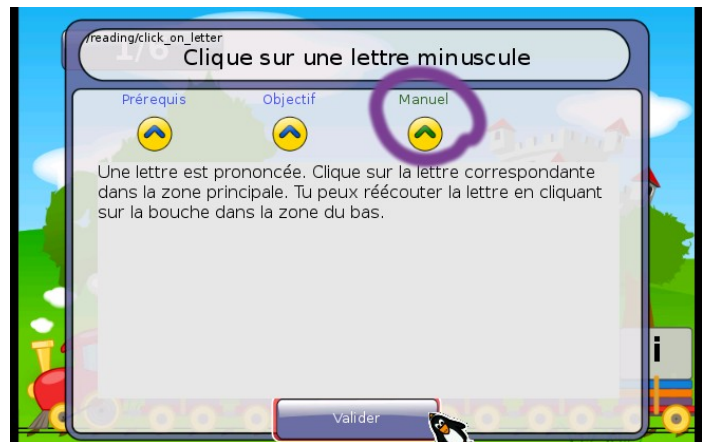


Étape 3/ On fait l'activité choisie.

3.1/ Comment savoir ce qu'il faut faire ?





Chaque activité est différente. Si on a besoin d'informations sur le fonctionnement d'une activité, il faut cliquer sur le bouton .

On arrive alors sur l'écran d'aide. Celui-ci est composé de plusieurs parties (Prérequis, Objectif, Manuel...). En cliquant sur « Manuel », on arrive sur une page qui explique le fonctionnement de l'activité, et ce que l'enfant doit faire.



3.2/ La barre de boutons :

Toutes les activités ont en commun le fait d'avoir une barre avec les boutons suivants:

-  Ce bouton permet de changer certains réglages propres à l'activité (par exemple le type de question que l'on veut poser à l'enfant).
-  Ce bouton permet de consulter l'aide de l'activité (comme vu plus haut).
-  Affiche le niveau en cours et permet d'en changer si besoin. Toutes les activités proposent plusieurs niveaux de difficultés. Au bout d'un certain nombre de bonnes réponses, l'enfant passe automatiquement au niveau supérieur. On peut changer manuellement le niveau en cliquant sur les flèches.
-  Permet de revenir au menu.



Gcompris est composé d'un grand nombre d'activités (134). Les adultes sont encouragés à parcourir les différentes activités disponibles, en consultant au besoin le manuel pour savoir comment elles fonctionnent, afin de pouvoir proposer aux enfants des activités adaptées à leurs besoins d'apprentissage.

Diffusion des jeux et encyclopédies via WIFI*.

**La diffusion par Wifi n'est disponible qu'avec les appareils Afrikalan disposant de cette fonctionnalité..*

Il est possible de profiter du contenu inclus dans le boîtier Afrikalan depuis n'importe quel téléphone, ordinateur ou tablette. En effet le boîtier Afrikalan dispose d'un petit émetteur WIFI, permettant de diffuser ce contenu.







Le réseau WIFI diffusé par Afrikalan n'est pas une connexion Internet et ne nécessite pas d'abonnement. Pour cette raison, les appareils qui se connectent dessus ne peuvent se connecter aux sites d'actualité, ou aux réseaux sociaux. Il est par contre possible d'accéder aux jeux éducatifs et encyclopédies présents dans l'appareil.

Étape 1/ Connecter son appareil à Afrikalan.

Depuis votre appareil, affichez les réseaux WIFI disponibles et connectez-vous au réseau « Afrikalan ».

Cas n°1 : Vous utilisez un téléphone (Android)

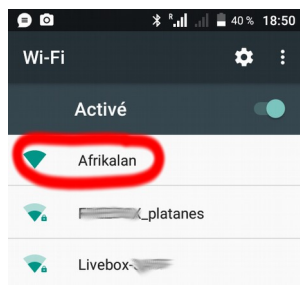
Pour afficher la liste des réseaux :

- Ouvrez la liste des applications (bouton  ou .
- Allez dans les paramètres (icône )
- Une fois dans les paramètres, choisissez  Wifi.


Une fois la liste des réseaux ouverte :

Sélectionnez « Afrikalan » dans la liste des réseaux.

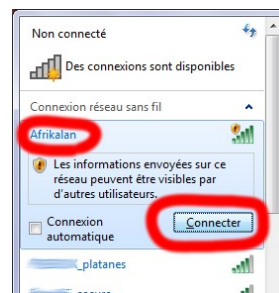
NB : si le réseau « Afrikalan » n'apparaît pas, vérifiez que le WIFI est activé.



Cas n°2 : Vous utilisez un ordinateur

Cliquez sur l'icône réseau. (sous Windows, il s'agit de l'icône  située en bas à droite, à côté de l'heure).

La liste des réseaux s'affiche : Cliquez sur « Afrikalan », puis « connecter ».



NB : Il se peut qu'un message vous informe que le réseau n'est pas sécurisé. C'est normal car le WIFI n'est (volontairement) pas « codé ». Vous pouvez ignorer ce message et vous connecter sans que cela ne pose de problèmes.

Ci dessus une capture d'écran depuis Windows 7. L'affichage peut être un peu différent selon l'ordinateur utilisé, mais la logique reste la même.

Étape 2/ Ouvrez un navigateur.

Une fois que votre ordinateur, votre téléphone, ou votre tablette a été connecté à Afrikalan, vous pouvez accéder à son contenu grâce à un navigateur internet (c'est à dire la même application que celle que vous utilisez pour aller sur internet). Comme vous n'êtes pas connecté « pour de vrai » à internet, vous ne verrez pas dans le navigateur les sites que vous visitez habituellement, mais le contenu d'Afrikalan.

Vous pouvez par exemple ouvrir l'une des applications suivantes :



Firefox

ordinateurs et
téléphones



Internet

téléphones
android.



Navigateur

téléphones
android.



Chrome

ordinateurs et
téléphones



PHX

téléphones
android.



Edge

ou internet
explorer



Safari

appareils de
marque apple

Étape 3/ Affichez la page d'accueil.

Une fois ouvert le navigateur, il faut afficher la page d'accueil.

NB : Sur certains appareils, la page d'accueil s'affiche toute seule sans qu'il n'y ait rien à faire. Si vous voyez sur votre écran la même chose qu'en étape 4, sautez directement à l'étape 4.

Pour afficher la page d'accueil, il faut entrer l'adresse suivante :

`http://wifi.afrikalan.org`

Si cela ne fonctionne pas, vous pouvez aussi essayer :

`http://10.42.1.1`

NB : Cela fonctionne aussi si vous tapez n'importe quelle adresse non-existante finissant par .com (par ex : `http://xyz.com`)

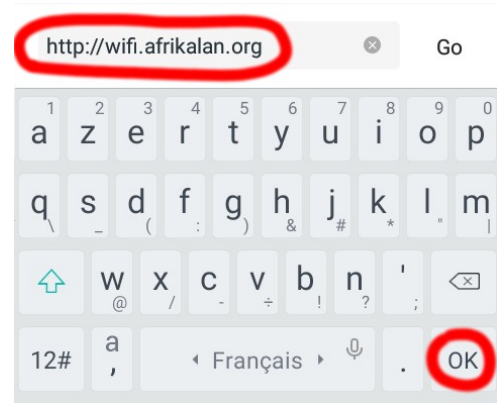


Illustration de la saisie d'une adresse au hasard sur un appareil Android.



Ne vous connectez pas à une adresse existante.

Si vous vous connectez à une adresse existante (comme google.com ou yahoo.com), votre appareil ne comprendra pas pourquoi il reçoit la page d'accueil Afrikalan au lieu du site habituel et affichera une alerte de sécurité.

Étape 4/ accédez au contenu qui vous intéresse.

L'écran que vous voyez ci-contre est la page d'accueil.

Vous pouvez accéder au contenu qui vous intéresse en cliquant sur l'icône correspondante. Faites défiler la page vers le bas pour voir les différentes icônes disponibles.



- Vous pouvez consulter les jeux et encyclopédies contenus dans Afrikalan « sur place » en cliquant sur leur icône dans le menu. Cela ne consomme pas de mémoire sur votre appareil, mais il est nécessaire de se trouver non loin du boîtier Afrikalan pour en bénéficier.
- Il est également possible de télécharger les jeux et encyclopédies dans la mémoire de votre appareil. Dans ce cas, vous pourrez les emporter avec vous et en profiter où que vous soyez. Nous abordons cela dans la partie suivante.

Comment télécharger les applications sur votre appareil ?*

**Cette possibilité n'est disponible qu'avec les appareils Afrikalan disposant de la fonction Wifi.*

Les jeux et encyclopédies présents dans Afrikalan peuvent être installés sous forme d'applications sur ordinateur, téléphone, ou tablette. Cela permet d'en bénéficier chez soi et partout où l'on va.

Étape 1/ Connectez-vous au Wifi, puis sélectionnez « Téléchargements ».

Pour télécharger les jeux et encyclopédies, il est nécessaire de se connecter au réseau Wifi d'Afrikalan et d'afficher la page d'accueil. Si vous ne savez pas comment faire, consultez la procédure donnée en page 26.

Rendez-vous sur la page d'accueil du Wifi, puis cliquez sur l'icône « téléchargements ».

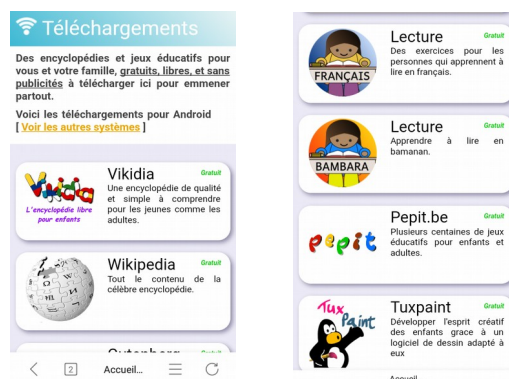


Étape 2/ Sélectionnez l'application que vous souhaitez télécharger.

Les jeux et encyclopédies sont téléchargeables dans votre appareil sous forme d'applications.

La page suivante affiche la liste des applications qui peuvent être téléchargées sur votre appareil. Faites défiler la page vers le bas ou le haut pour afficher l'ensemble des différents choix.

Cliquez sur ce que vous souhaitez télécharger dans votre appareil.



Étape 3/ Téléchargez et installez l'application sélectionnée.

Une fois que l'on a cliqué dans la liste sur l'application que l'on souhaite télécharger, on arrive sur une page présentant l'application.

Il suffit de cliquer sur le bouton **Télécharger** situé en haut à droite de la page. Cela déclenche le téléchargement du fichier permettant d'installer l'application sur votre appareil.

Enregistrez ce fichier, puis ouvrez-le une fois le téléchargement terminé.

Si vous avez un téléphone Android et que vous n'êtes pas habitués au téléchargement d'applications, vous trouverez des explications plus détaillées ci-dessous.



Message « plusieurs fichiers à télécharger »

Si vous voyez ce message, cela signifie qu'il est nécessaire de télécharger et installer plusieurs fichiers pour faire fonctionner l'application choisie.

Cliquez sur le premier bouton bleu pour télécharger et installer le premier fichier, en faisant de la manière habituelle. Faites de même avec les autres fichiers, en respectant l'ordre.

Plusieurs fichiers à télécharger

Afin d'utiliser ce logiciel, il faut télécharger et installer 2 programmes sur votre appareil.

Il vous suffit de télécharger et d'installer dans l'ordre ces 2 fichiers.

Si vous avez déjà installé l'un des programmes, inutile de l'installer à nouveau, installez uniquement les programmes manquants.

1 | Lecteur SWF

2 | Activités

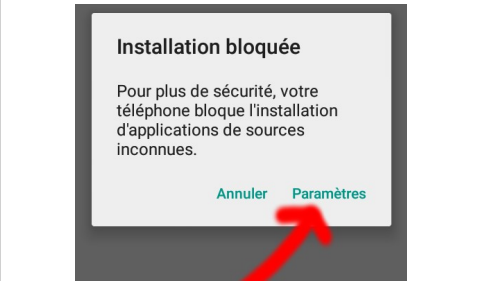
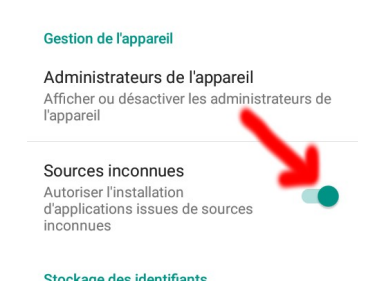
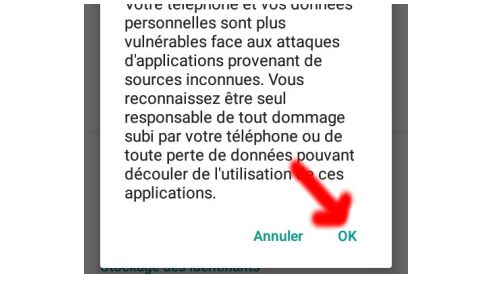
Quelques explications plus détaillées pour l'installation d'application avec Android.

Cette partie donne plus de détails concernant le téléchargement d'applications pour Android. Assurez-vous d'avoir lu et compris les détails de la page 26 à ici.

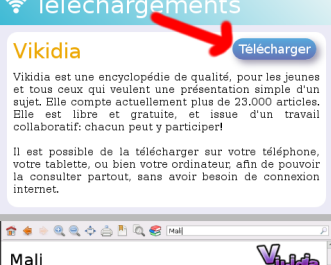
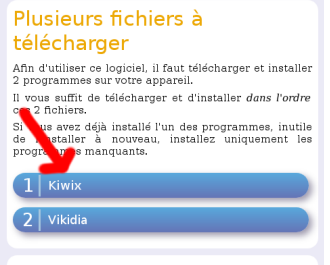
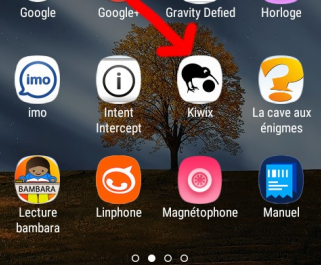
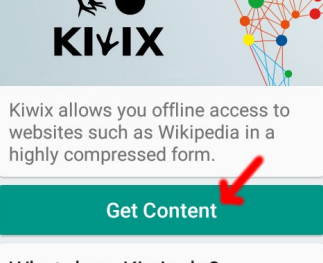
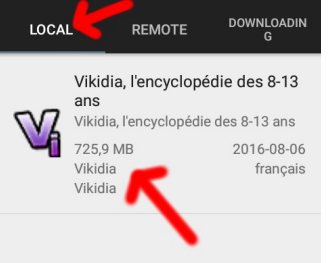
Détail de la procédure de téléchargement et d'installation (Android).

			
<p>1 Appuyez sur le bouton "télécharger" en haut à droite de la page.</p>	<p>2 Si votre téléphone affiche ce message, appuyez sur "enregistrer". <i>Sinon, passez directement à l'étape 3.</i></p>	<p>3 L'icône  en haut signifie qu'un téléchargement est en cours. <i>Faites glisser votre doigt du haut de l'écran vers le bas pour faire apparaître les notifications.</i></p>	<p>4 Attendez que le téléchargement soit terminé puis appuyez dessus.</p>
<p>Si vous ne voyez pas de téléchargement</p> <p>Ouvrez la liste des applications (bouton  ou ).</p> <p>Rechercher une application nommée « Téléchargements » (icône ) et ouvrez-la. Il est très probable que votre téléchargement s'y trouve.</p> <p>Si vous ne voyez toujours par le fichier téléchargé, vérifiez que vous avez bien cliqué que le bouton « télécharger » en étape 1.</p>	 <p>5 L'application est téléchargée et prête à être installée. <i>Appuyez sur installer.</i></p>	 <p>6 Vous pouvez retrouver l'application installée dans la liste de vos applications. <i>Appuyez sur l'icône pour l'ouvrir.</i></p>	


Si vous recevez un message « installation bloquée » (Android).

		
<p>1 Certains téléphones bloquent l'installation d'applications qui ne sont pas téléchargées chez Google. Si vous voyez ce message sur votre téléphone, appuyez sur "Paramètres".</p>	<p>2 Cochez la case « Sources inconnues », afin d'autoriser l'installation de l'application.</p>	<p>3 Le téléphone affiche un message d'avertissement, appuyez sur OK, puis revenez en arrière pour retrouver le téléchargement. <i>Reprenez la procédure ci-dessus à l'étape 5 (parfois 4).</i></p>

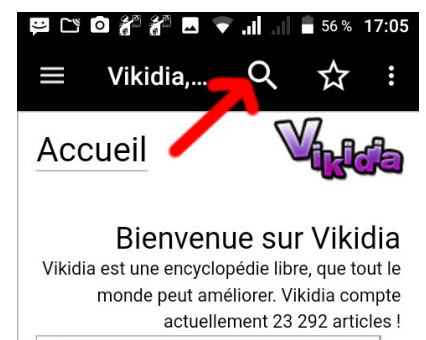
Comment télécharger les encyclopédies sur Android ? (Vikidia, Wikipédia)

 <p>1 Rendez-vous sur la page des téléchargements, et sélectionnez l'une des encyclopédies présentes (Wikidia par exemple).</p>	 <p>2 Cliquez sur le bouton Télécharger, en haut à droite.</p>	 <p>3 On vous indique que plusieurs fichiers sont à télécharger. Cliquez sur « Kiwix » (le premier fichier à télécharger), et installez-le.</p>	 <p>4 Sortez totalement du navigateur, ouvrez la liste de vos applications, et sélectionnez l'application « Kiwix » que vous venez d'installer.</p>
 <p>5 Lorsque vous ouvrez l'application Kiwix sur votre téléphone pour la première fois, aucune encyclopédie ne s'y trouve. Appuyez sur le bouton « Get Content » afin d'en récupérer une.</p>	 <p>6 Appuyez sur "REMOTE" en haut de l'écran. Le téléphone affiche alors la liste des encyclopédies disponibles au téléchargement. Appuyez sur l'encyclopédie qui vous intéresse.</p>	 <p>7 Le téléchargement est en cours. Cela peut durer un certain temps. C'est le bon moment pour aller préparer le thé :-)</p>	 <p>8 Appuyez sur « Local » en haut de l'écran, puis cliquez sur l'encyclopédie que vous avez téléchargé.</p>

Voilà! Vous pouvez consulter l'encyclopédie téléchargée sur votre téléphone, partout, sans connexion.

Appuyez sur la loupe  en haut de l'écran pour faire une recherche.

Si vous rencontrez d'autres difficultés, consultez la page de téléchargement de l'encyclopédie. En la faisant défiler vers le bas, vous verrez de l'aide relative aux différents problèmes pouvant se poser avec le téléchargement des encyclopédies.



Clavier virtuel:

Si vous n'avez pas branché de clavier à Afrikanal (vous avez seulement branché une souris), vous pourrez tout de même utiliser les logiciels qui nécessitent un clavier, grâce au clavier virtuel.

Le clavier virtuel s'active automatiquement si vous n'avez pas branché de clavier à Afrikanal, et que vous lancez l'un des programmes suivants:

- Pepit.be.
- Tuxmath.
- Jclie.
- Vikidia ou Wikipédia.

Si vous avez branché un “vrai” clavier à Afrikanal, le clavier virtuel est automatiquement désactivé, afin d'éviter toute gêne inutile.



Si vous déplacez la souris en haut de l'écran, le clavier virtuel apparaîtra sur la moitié haute de l'écran.



Si vous déplacez la souris tout en bas de l'écran, le clavier virtuel apparaîtra sur la moitié basse de l'écran.

Vous pouvez ensuite écrire en cliquant sur les touches du clavier virtuel.

Faire disparaître le clavier virtuel: Si vous déplacez la souris en dehors du clavier virtuel (sur l'autre moitié de l'écran), le clavier virtuel disparaît. Cela permet de voir à nouveau la partie de l'écran qui était cachée par le clavier.



Se débarrasser du clavier virtuel

Le clavier virtuel est parfois gênant, surtout avec les enfants peu habitués à déplacer la souris. Si l'on travaille sur un exercice qui ne nécessite pas d'écrire au clavier, il est possible de se débarrasser du clavier virtuel en cliquant sur la croix rouge en bas à gauche du clavier. Le clavier virtuel n'apparaîtra plus à l'écran, jusqu'à ce que vous lanciez un autre programme.









Souris virtuelle (déplacer la souris et cliquer avec le clavier):

La souris virtuelle est une technique qui permet de déplacer la flèche de la souris en s'aidant des touches du clavier.



La souris virtuelle peut être utile si vous n'avez qu'une seule prise USB et voulez faire fonctionner Afrikan en branchant un clavier, ce que nécessite de débrancher la souris.

Déplacer la flèche de la souris:

Pour déplacer la flèche de la souris avec le clavier, utilisez votre main gauche pour appuyer sur la touche  et déplacez la flèche de la souris à l'aide des touches    . La touche  doit rester enfoncée jusqu'à ce que vous n'ayez plus besoin de déplacer la flèche.




 +  = Déplacer la souris à gauche.

 +  = Déplacer la souris en haut.


 +  = Déplacer la souris à droite.


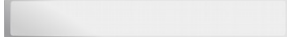
 +  = Déplacer la souris en bas.

Cliquer:

Pour cliquer il suffit d'appuyer sur la touche . Si la touche  ou  est enfoncée, on peut aussi cliquer avec la barre d'espace.





Il y a donc différentes façons de cliquer:

 = Cliquer.



 +  = Cliquer.

 +  = Cliquer.

Déplacer la flèche de la souris plus rapidement:

Le déplacement de la souris en maintenant la touche  est précis, mais est assez lent. Il est possible d'aller plus vite en remplaçant la touche  par la touche . (La touche  doit être maintenue enfoncée durant le déplacement).

 +  = Déplacer la souris à gauche (grande distance).

 +  = Déplacer la souris en haut (grande distance).

 +  = Déplacer la souris à droite (grande distance).

 +  = Déplacer la souris en bas (grande distance).

Une fois arrivé près du but, on peut relâcher la touche  et utiliser la touche  à la place pour se déplacer plus précisément jusqu'à l'endroit où l'on veut cliquer, s'il y a besoin.